HOLY avenger

30

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 30 • R$ 2,90

ANIMECON 2002

CONVENÇÃO INTERNACIONAL DE ANIME E MANGÁ
Data: 18,19,20 e 21 de julho de 2002
Local: Colégio Marista Arquidiocesano
Rua domingos de Morais, 2565 – São Paulo – SP (em frente à estação de Metrô Santa Cruz)

INGRESSOS ANTECIPADOS COM 1 DIA DE DESCONTO
R$ 30,00 (Quantidade limitada! Reserve já o seu!)
Vendas de 15/05/2002 até 15/06/2002 – ou até esgotarem

INGRESSOS ANTECIPADOS DIÁRIOS:
R$ 10,00 POR DIA
Vendas a partir de 20/04/2002
Valor do Ingresso na Porta: R$ 10,00

POSTOS OFICIAIS DE VENDA DE INGRESSOS:

LIVRARIA ANIMANGÁ - FONE 0XX11 5083-3180
LIVRARIA FONOMAG - FONE 0XX11 3104-3329
COMIX BOOKSTORE - FONE 0XX11 3088-9116
LOJA SHINOZAKI - FONE 0XX11 3277-7522

PELA INTERNET: www.lums-club.com

PRINCIPAIS ATIVIDADES:

. EXIBIÇÃO DE ANIMES INÉDITOS NO BRASIL
. PALESTRAS COM DUBLADORES, EDITORES, E COM VÁRIOS CONVIDADOS
. WORKSHOPS DE DESENHO, DUBLAGEM E MONTAGEM DE GARAGE KITS
. CONCURSO COSPLAY WEEK FEAST
. COMBATES MEDIEVAIS
. CONCURSO DE ILUSTRAÇÕES (REGRAS NO SITE: www.animecon.com.br)
. EXPOSIÇÕES DE ILUSTRAÇÕES PROFISSIONAIS E AMADORAS
. EXPOSIÇÃO DE GARAGE KITS
. SALAS PARA PARTIDAS RPG
. 11 SALAS DE CLUBES COM EXIBIÇÕES VARIADAS E CONTINUAS
. ESTANDES DE LOJAS E EDITORAS COM PRODUTOS PROMOCIONAIS
. FEIRA DE FANZINES (FANZINECON)
. E MUITO MAIS! NÃO PERCA!

Reservas de vagas nos cursos: 0xx11 5841-8931
- das 15:00 hs as 23:00 hs de segunda a sexta

Curso de desenho Daniel HDR - Studio Deadline:
Duração: 3 dias (18,19 e 20 de Julho)
Horário: 13:00 as 16:00 hs
Para matriculas feitas antes do evento: R$ 30,00
Para matriculas feitas no dia do evento: R$ 40,00

Curso de Garage Kits de Marcos Vinicius
Duração: 2 dias (Turma A: dias 18 e 19 / Turma B: dias 20 e 21)
Horário: 13:00 as 16:00 hs
Para matriculas feitas antes do evento: R$ 35,00
Para matriculas feitas no dia do evento: R$ 45,00

Curso de Dublagem (Valor do Curso ainda a Confirmar. Visite o Site de Animecon para mais informações)

Informações sobre locação de estandes e salas para clubes:
Fone: 0xx11 5841-8931 - das 15:00 hs as 23:00 hs de segunda a sexta
ou pelo e-mail: administracao@animecon.com.br

Concursos de Ilustração:
Categoria Livre: Ilustração livre
Categoria CG: Ilustração por computador

Concurso de HQ:
4 a 6 páginas no formato A4
Papel: sulfite ou canson, de qualquer cor.
Deve ser respeitada uma margem em relação a borda da folha de 1,5cm (um centímetro e meio)
As personagem principais devem ser as mascotes do AnimeCon (Megan/Lumina e Karen/Lilifer);

Endereço para envio dos concursos de Ilustração, CG e HQ:
ANIMECON 2002
CAIXA POSTAL 60815
05786-990 - SÃO PAULO - SP
DATA LIMITE DE ENVIO DAS ILUSTRAÇÕES E HQ DOS CONCURSOS: 25/06/2002

O Elenco

Sandro

Ladrão aventureiro pé-rapado, medroso, atrapalhado e meio que apaixonado pela ex-druida Lisandra

Tork

Troglodita anão meio que irritado porque não consegue encontrar sua meio que filhota adotiva Lisandra

Anne

Irmãzinha do pirata James K, meio que chateada porque seu irmão meio que não quer saber de ficar com ela

Niele

Meio que a maga elfa mais querida de Arton, atualmente meio que morta, mas meio que prestes a voltar

Wynna

A Deusa da Magia, uma das vinte divindades maiores do Panteão, e meio que maluca

Petra

Meio que cozinheira de estalagem, e meio que gostando do Tork

Vladislav

Mago necromante, outrora meio que membro de um grupo de meio que aventureiros

Tarso

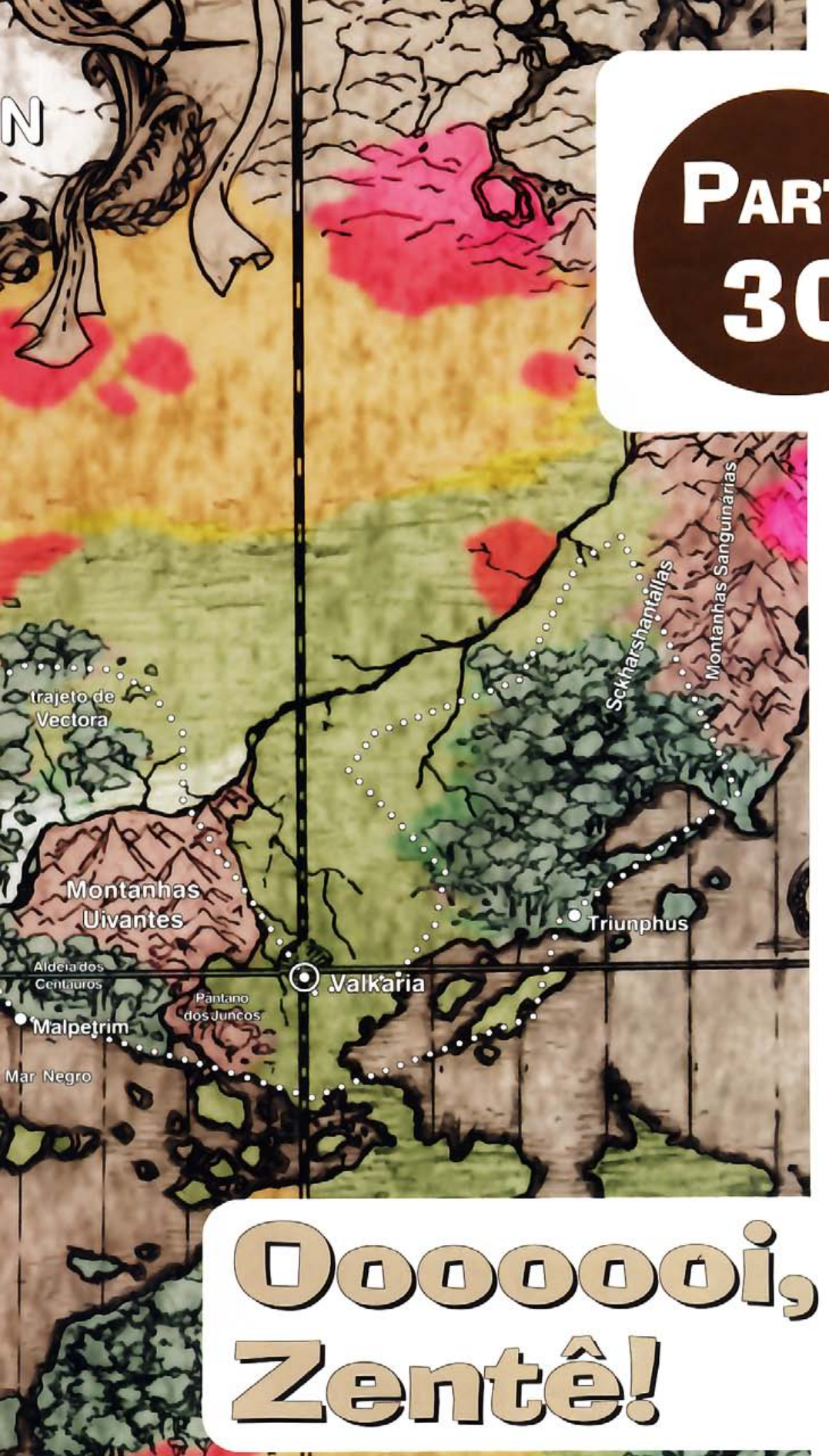
Meio que a criatura mais estupidamente poderosa já vista nesta história

Até Agora...

Magicamente disfarçado como um jovem mago fanfarrão, o arquimago Talude provoca Lisandra para testar seu grande poder. Mais tarde, valendo-se de magia, investiga seu subconsciente e descobre um encantamento diabólico, que provoca na jovem uma paixão insana pelo Paladino. Mais tarde, Talude oferece a Lisandra um novo Rubi, uma roupa nova e também algumas explicações.

No passado, descobrimos como Leon Galtran, pai de Sandro, acabou se tornando o ladrão mais procurado de Arton. Também presenciamos como o antigo Paladino de Jallar foi ressuscitado por Vladislav através dos Rubis da Virtude, tornando-se o indestrutível Paladino de Arton. De volta ao presente, o Paladino vence o pássaro Moóck e recupera mais um Rubi da Virtude.

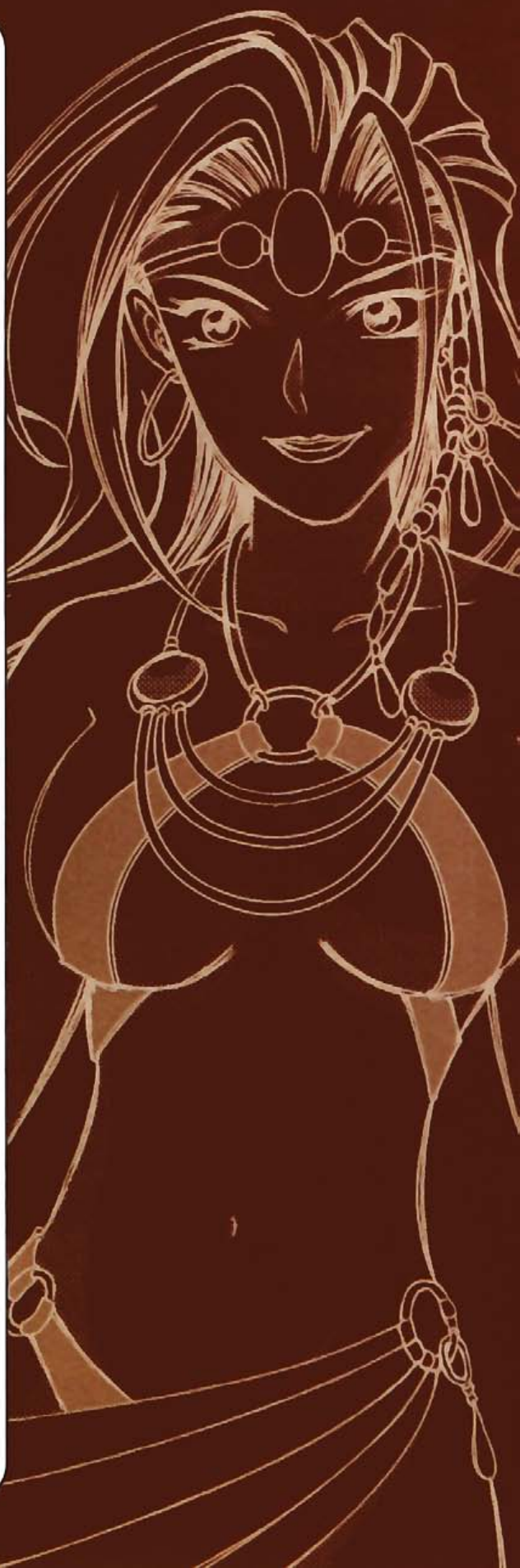
O grupo formado por Anne, Sandro e Tork usam um pergaminho de teleporte fornecido pelo Protetorado do Reino para voltar a Valkaria. No entanto, em vez disso, eles ressurgem onde está o túmulo de Niele.



Parte 30

Oooooi, Zentê!

HOLY avenger



Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

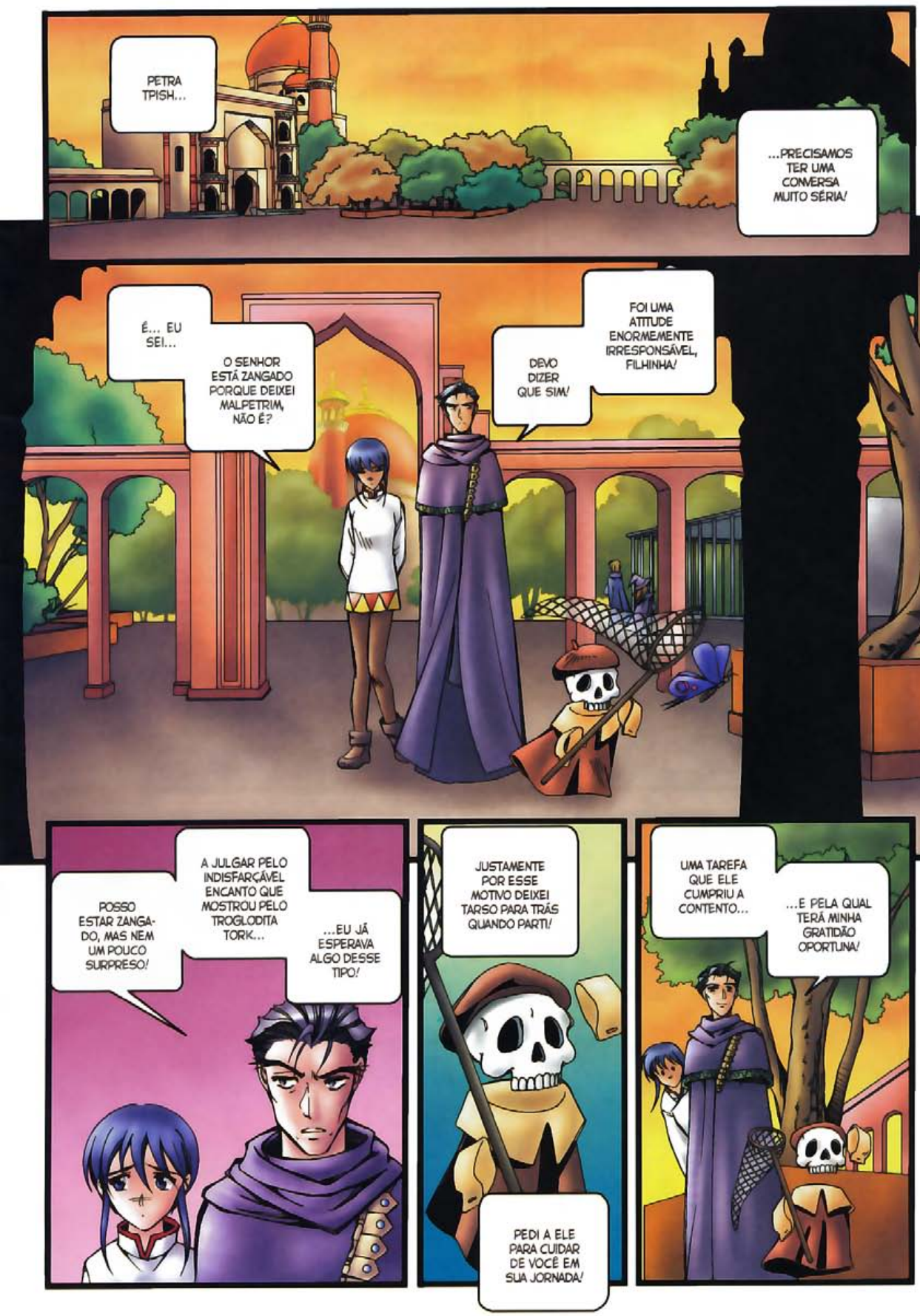
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

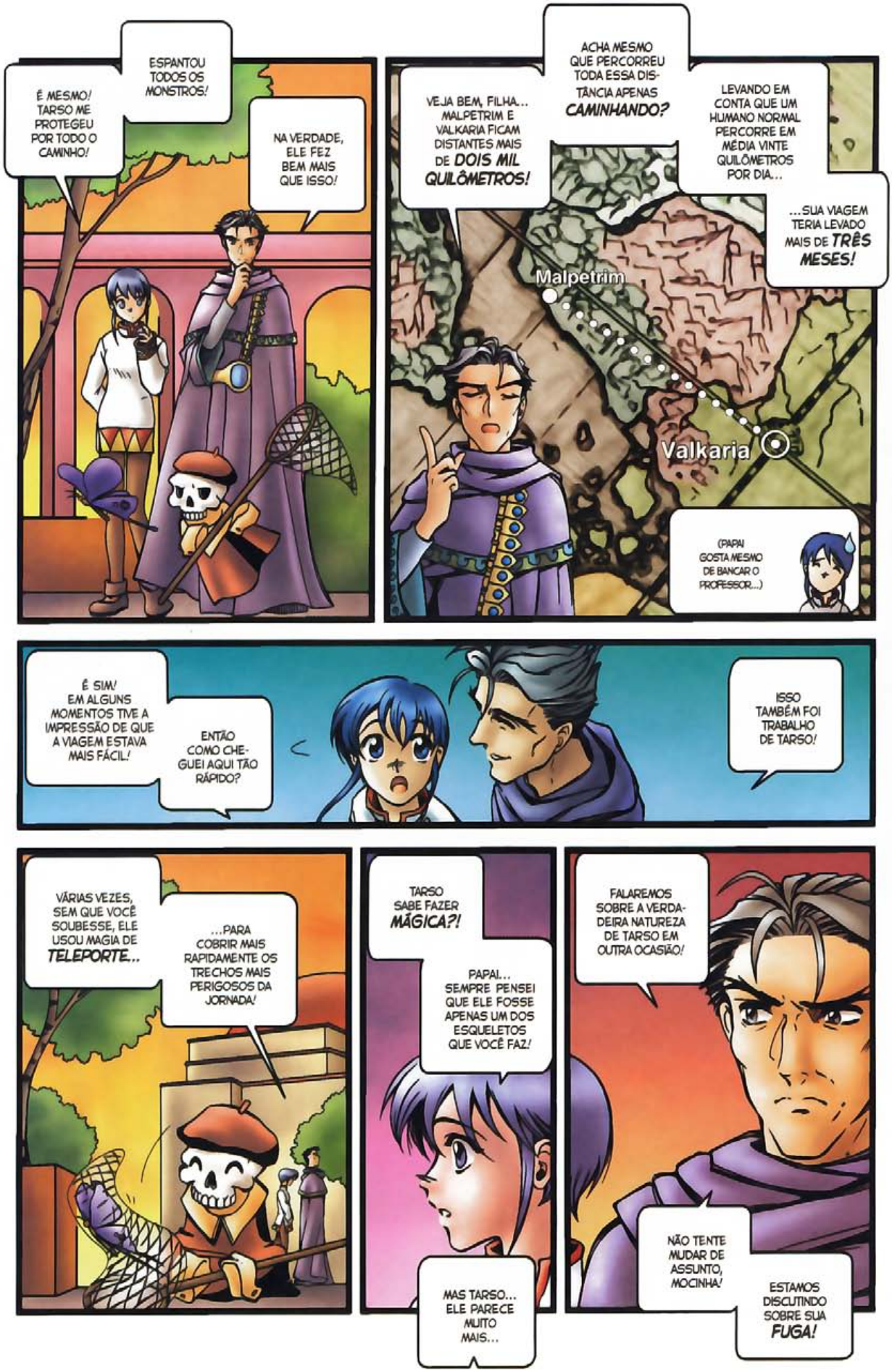
HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

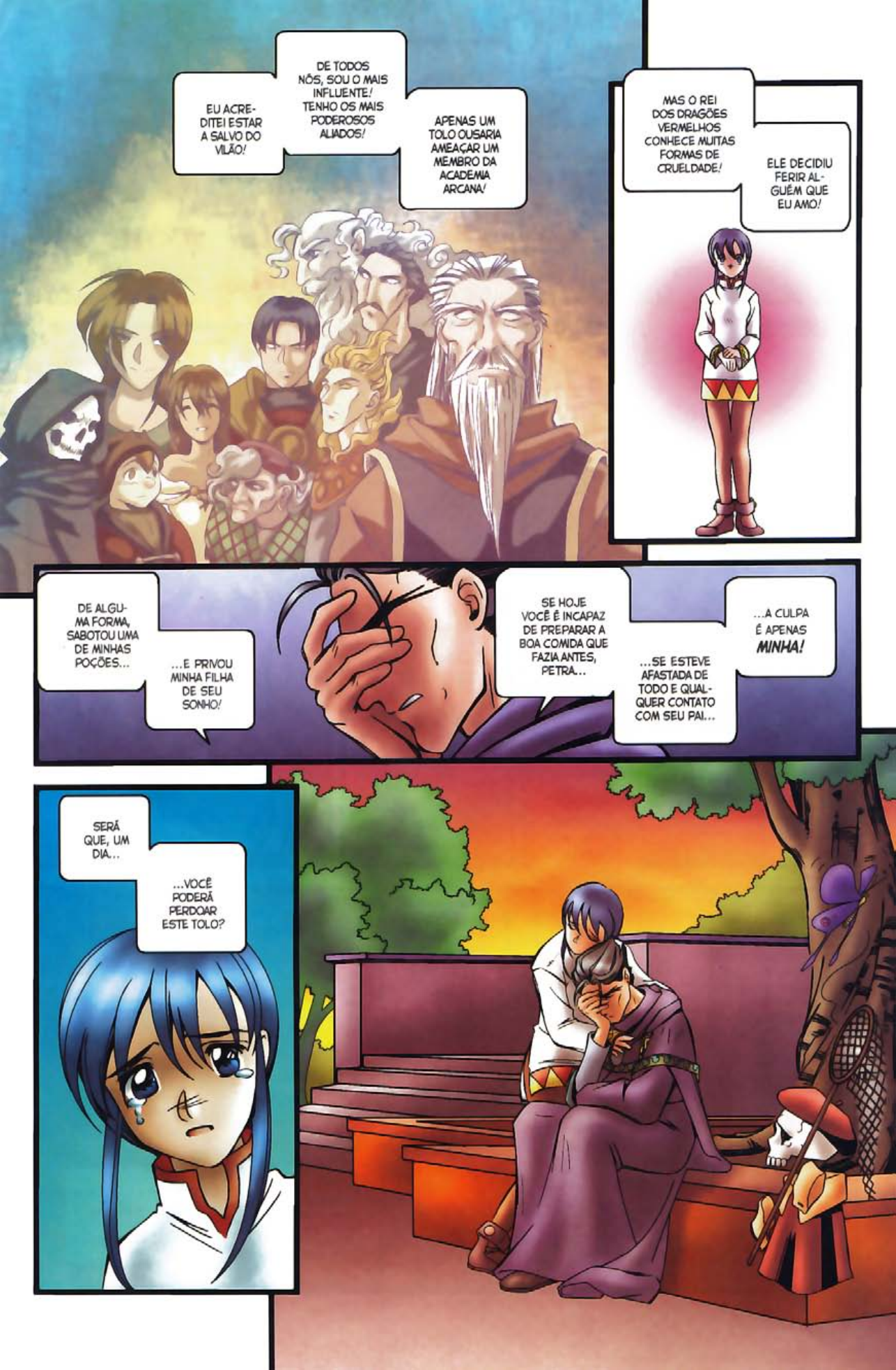
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

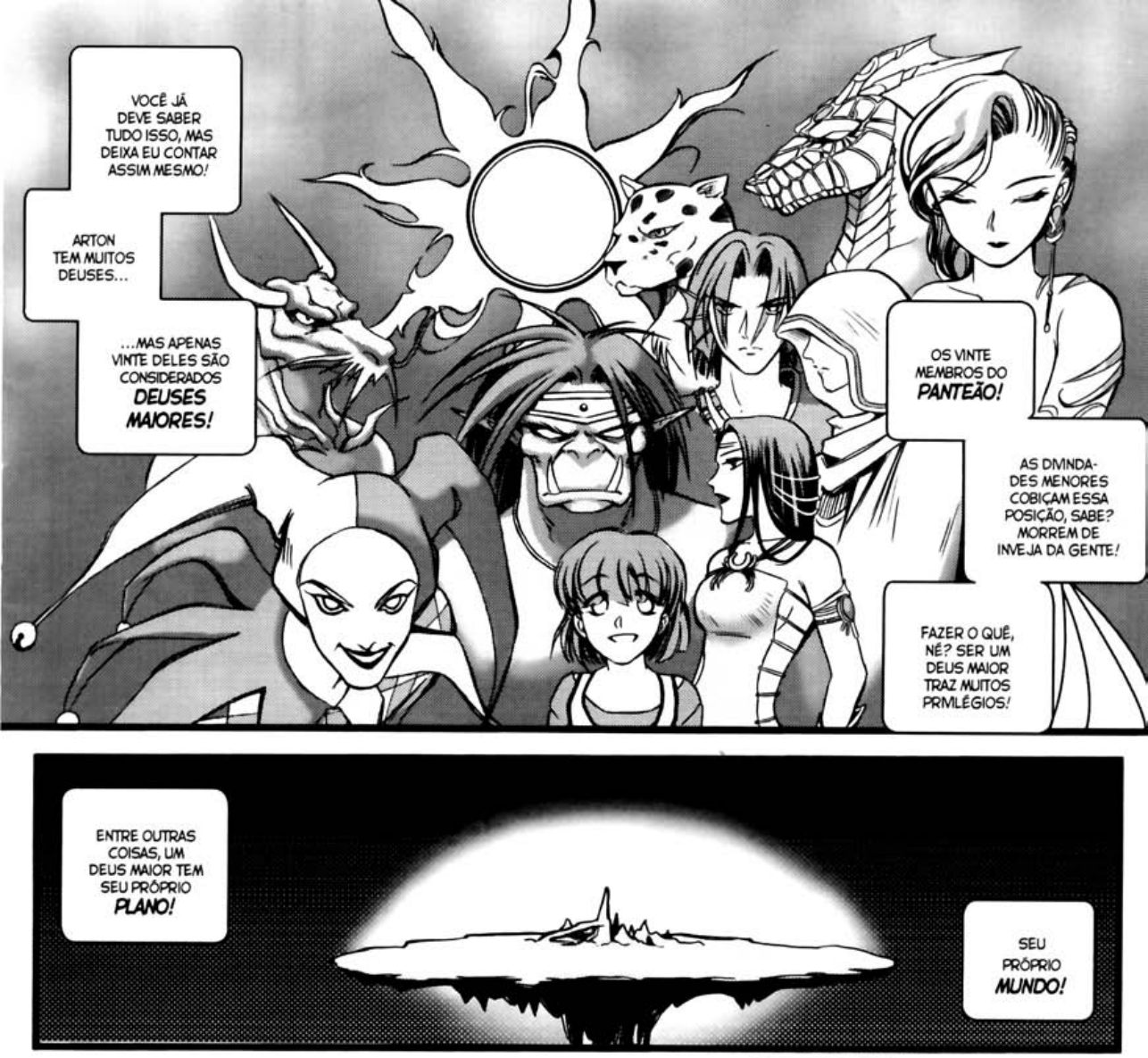
Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


PETRA TPISH...
...PRECISAMOS TER UMA CONVERSA MUITO SÉRIA!
É... EU SEI...
O SENHOR ESTÁ ZANGADO PORQUE DEIXEI MALPETRIM, NÃO É?
DEVO DIZER QUE SIM!
FOI UMA ATITUDE ENORMEMENTE IRRESPONSÁVEL, FILHINHA!
POSSO ESTAR ZANGADO, MAS NEM UM POUCO SURPRESO!
A JULGAR PELO INDISFARÇÁVEL ENCANTO QUE MOSTROU PELO TROGLODITA TORK...
...EU JÁ ESPERAVA ALGO DESSE TIPO!
JUSTAMENTE POR ESSE MOTIVO DEIXEI TARSO PARA TRÁS QUANDO PARTI!
PEDI A ELE PARA CUIDAR DE VOCÊ EM SUA JORNADA!
UMA TAREFA QUE ELE CUMPRIU A CONTENTO...
...E PELA QUAL TERÁ MINHA GRATIDÃO OPORTUNA!


É MESMO! TARSO ME PROTEGEU POR TODO O CAMINHO!
ESPANTOU TODOS OS MONSTROS!
NA VERDADE, ELE FEZ BEM MAIS QUE ISSO!
VEJA BEM, FILHA... MALPETRIM E VALKARIA FICAM DISTANTES MAIS DE DOIS MIL QUILÔMETROS!
ACHA MESMO QUE PERCORREU TODA ESSA DISTÂNCIA APENAS CAMINHANDO?
LEVANDO EM CONTA QUE UM HUMANO NORMAL PERCORRE EM MÉDIA VINTE QUILÔMETROS POR DIA...
...SUA VIAGEM TERIA LEVADO MAIS DE TRÊS MESES!
Malpetrim
Valkaria
(PAPAI GOSTA MESMO DE BANCAR O PROFESSOR...)
É SIM! EM ALGUNS MOMENTOS TIVE A IMPRESSÃO DE QUE A VIAGEM ESTAVA MAIS FÁCIL!
ENTÃO COMO CHEGUEI AQUI TÃO RÁPIDO?
ISSO TAMBÉM FOI TRABALHO DE TARSO!
VÁRIAS VEZES, SEM QUE VOCÊ SOUBESSE, ELE USOU MAGIA DE TELEPORTE...
...PARA COBRIR MAIS RAPIDAMENTE OS TRECHOS MAIS PERIGOSOS DA JORNADA!
TARSO SABE FAZER MÁGICA?!
PAPAI... SEMPRE PENSEI QUE ELE FOSSE APENAS UM DOS ESQUELETOS QUE VOCÊ FAZ!
MAS TARSO... ELE PARECE MUITO MAIS...
FALAREMOS SOBRE A VERDADEIRA NATUREZA DE TARSO EM OUTRA OCASIÃO!
NÃO TENTE MUDAR DE ASSUNTO, MOCINHA!
ESTAMOS DISCUTINDO SOBRE SUA FUGA!

N-NÃO BRIGA COMIGO, PAPAI!
VIM COM LISANDRA ATÉ AQUI PARA PEDIR SUA AJUDA!
E DE FORMA ALGUMA ESSA AJUDA SERÁ NEGADA!
MESTRE TALUDE ESTÁ CUIDANDO PESSOALMENTE DE SUA AMIGA!
MAS, DE VOCÊ, CABE A MIM CUIDAR!
AH, FILHA! VOCÊ NEM FAZ IDÉIA DOS PERIGOS QUE CORRE...
...MAS RECEIO QUE JÁ TENHA IDADE PARA SABER!
LEMBRA-SE DE QUANDO MANDEI VOCÊ VIVER EM MALPETRIM?
FAZ IDÉIA DO MOTIVO QUE ME LEVOU A FAZER ISSO?
CLARO! FOI POR CAUSA DO ACIDENTE!
QUANDO PERDI O OLFATO!
O SENHOR NÃO QUERIA QUE ISSO ACONTECESSE DE NOVO!
ESSA É APENAS UMA PARTE DA VERDADE, FILHA!
NÃO FOI UM ACIDENTE!
FOI UM ATO MALIGNO DELIBERADO!
UM ATO PERPETRADO POR UM ANTIGO E PODEROSO INIMIGO...
...QUE FIZ DURANTE MEUS TEMPOS COMO AVENTUREIRO!
MEUS ANTIGOS COLEGAS TAMBÉM FORAM VÍTIMAS DE SUA VINGANÇA!
TODOS SOFREMOS PERDAS TERRÍVEIS!
LUIGI... LENORA... LEON... O PALADINO...


EU ACREDITEI ESTAR A SALVO DO VILÃO!
DE TODOS NÓS, SOU O MAIS INFLUENTE! TENHO OS MAIS PODEROSOS ALIADOS!
APENAS UM TOLO OUSARIA AMEAÇAR UM MEMBRO DA ACADEMIA ARCANA!
MAS O REI DOS DRAGÕES VERMELHOS CONHECE MUITAS FORMAS DE CRUELDADE!
ELE DECIDIU FERIR ALGUÉM QUE EU AMO!
DE ALGUMA FORMA, SABOTOU UMA DE MINHAS POÇÕES...
...E PRIVOU MINHA FILHA DE SEU SONHO!
SE HOJE VOCÊ É INCAPAZ DE PREPARAR A BOA COMIDA QUE FAZIA ANTES, PETRA...
...SE ESTEVE AFASTADA DE TODO E QUALQUER CONTATO COM SEU PAI...
...A CULPA É APENAS MINHA!
SERÁ QUE, UM DIA...
...VOCÊ PODERÁ PERDOAR ESTE TOLO?


VOCÊ JÁ DEVE SABER TUDO ISSO, MAS DEIXA EU CONTAR ASSIM MESMO!
ARTON TEM MUITOS DEUSES...
...MAS APENAS VINTE DELES SÃO CONSIDERADOS DEUSES MAIORES!
OS VINTE MEMBROS DO PANTEÃO!
AS DIVINDADES MENORES COBIÇAM ESSA POSIÇÃO, SABE? MORREM DE INVEJA DA GENTE!
FAZER O QUÊ, NÉ? SER UM DEUS MAIOR TRAZ MUITOS PRIVILÉGIOS!

ENTRE OUTRAS COISAS, UM DEUS MAIOR TEM SEU PRÓPRIO PLANO!
SEU PRÓPRIO MUNDO!

UM MUNDO QUE REFLETE SUA PERSONALIDADE! AQUILO QUE ELE REPRESENTA!
UM MUNDO QUE É A NOSSA CARA!
KHALMYR, POR EXEMPLO, TEM AQUELE REINO CHATO DE ORDINE...

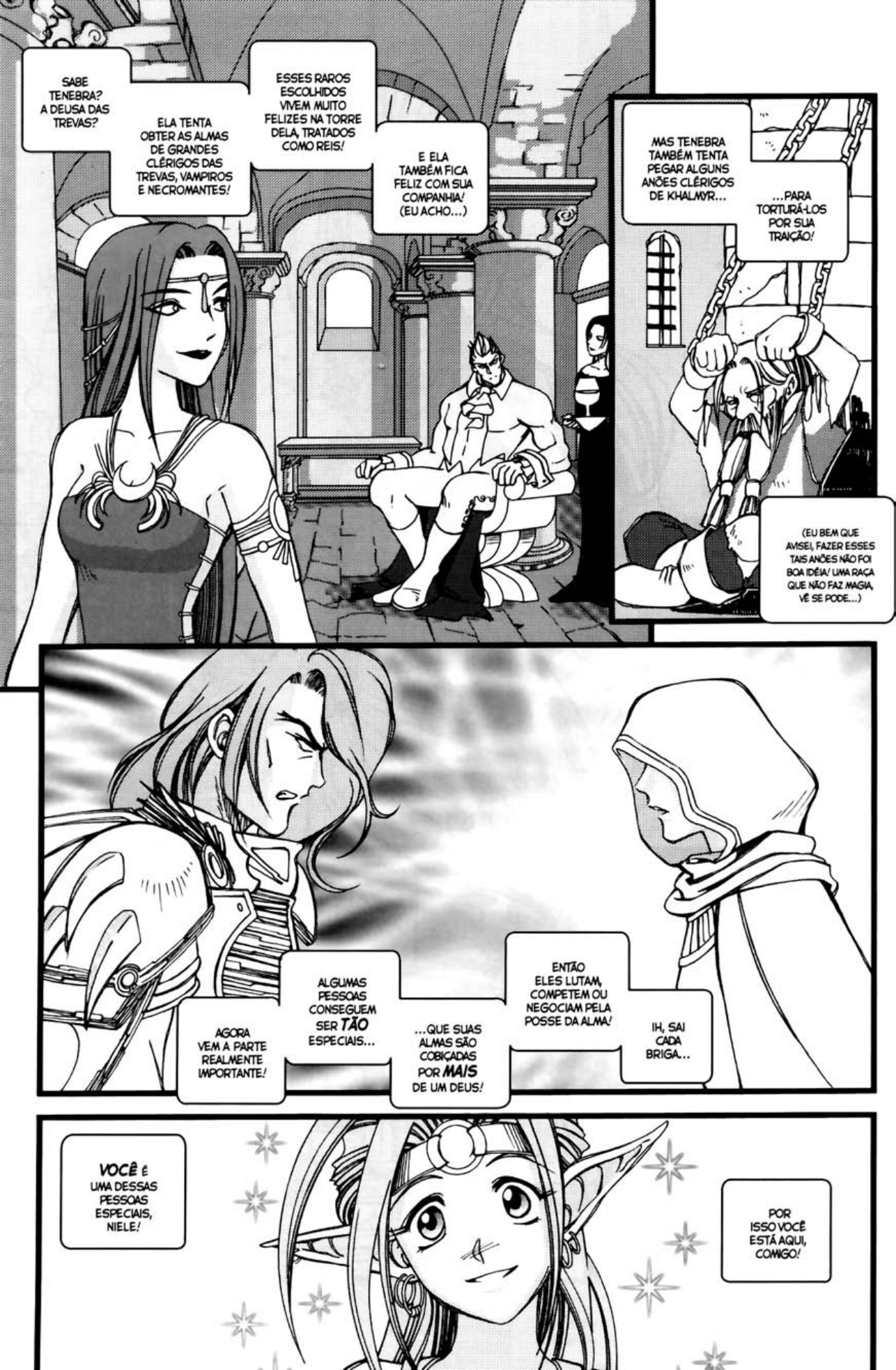
...E NIMB TEM AL-GAZARA! MUITO MAIS DIVERTIDO!
CADA MUNDO TEM SEU PRÓPRIO NOME...
...MAS FICA MAIS FÁCIL CHAMAR SÓ DE REINOS DOS DEUSES!

NÃO SE PODE CHEGAR A ESSES MUNDOS DE FORMAS COMUNS, CLARO!
A VIAGEM PLANAR SÓ PODE SER REALIZADA DE DUAS MANEIRAS!
UMA DELAS É ATRAVÉS DE GRANDE PODER MÁGICO!
TELEPORTAÇÃO PLANAR... PORTAIS DIMENSIONAIS... ESSAS COISAS!
A OUTRA...
AHN, VOCÊ JÁ SABE, NÉ? A OUTRA É MORRENDO!
NÃO É LEGAL? SEMPRE QUE ALGUÉM MORRE EM ARTON...
...SUA ALMA VIAJA PARA UM DOS VINTE REINOS!
TODA ESSA GENTE FORMA A POPULAÇÃO LOCAL DO PLANO!

QUAL DELES, VOCÊ PERGUNTA?
PARA QUAL REINO CADA PESSOA VAI QUANDO MORRE?
IH, NEM TE CONTO! ESSE É UM DOS GRANDES MISTÉRIOS DO UNIVERSO!
OS MAIORES SÁBIOS DO REINADO QUEBRAM A CABEÇA COM ISSO HÁ SÉCULOS!
OS CLÉRIGOS E PALADINOS ACHAM QUE ISSO SÓ DEPENDE DE FÉ!
ENTÃO, SE VOCÊ ACREDITA MUITO EM UM DEUS, VAI PARA SEU REINO QUANDO MORRE!
ACHO ISSO BONITO! MAS NÃO É VERDADE, NÃO!

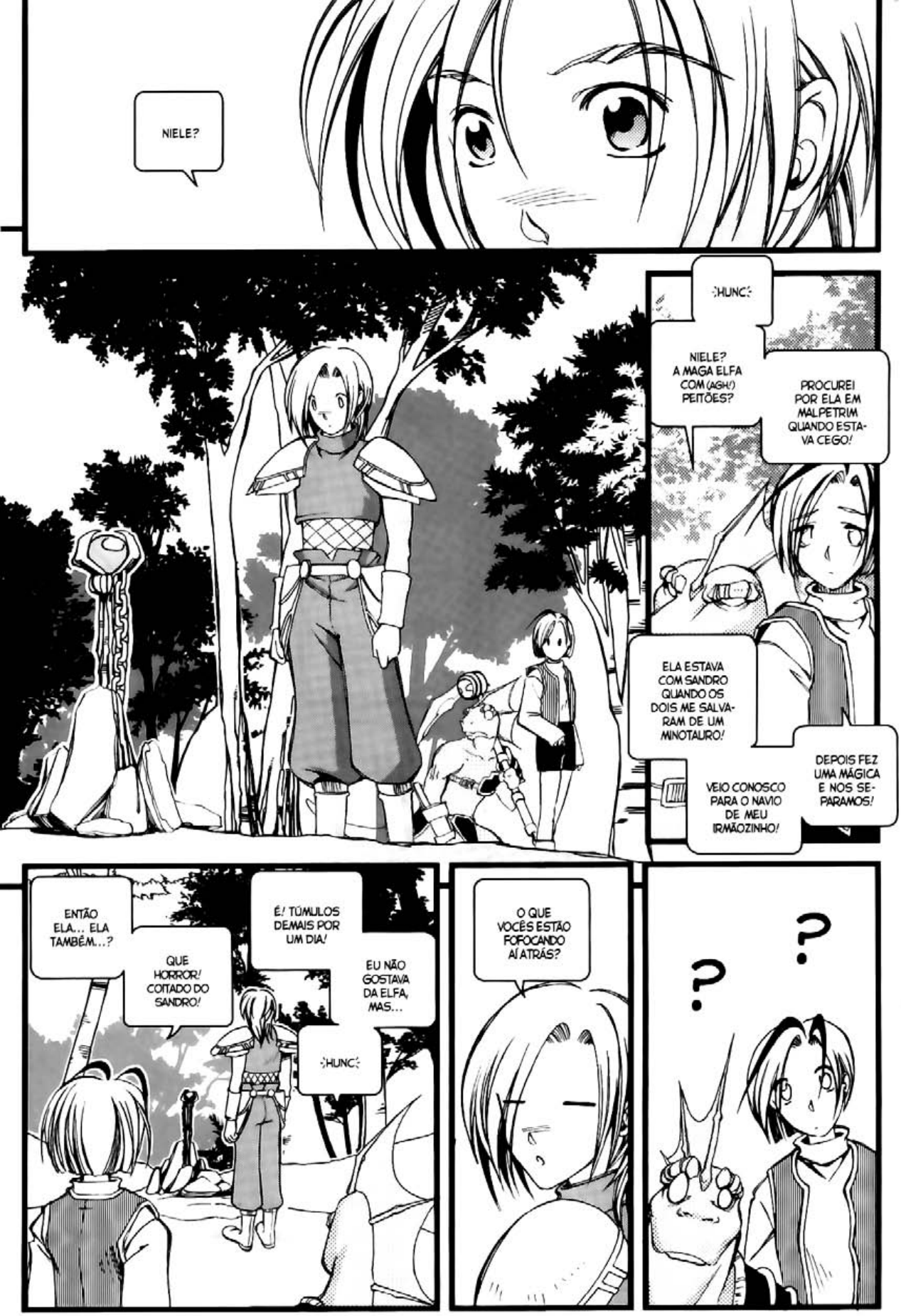
OUTROS ESTUDIOSOS ACHAM QUE TEM MAIS A VER COM AFINIDADE!
ANÕES VÃO PARA O REINO DE KHALMYR... HALFLINGS PARA HYNINN... SABE COMO É!
FAZ MUITO SENTIDO, EU SEI! MAS TAMBÉM NÃO É ASSIM QUE FUNCIONA!
VOCÊ PODE SER UM GUERREIRO MINOTAURO, MORRER E ACABAR NO REINO DO GRANDE OCEANO!
NADA A VER, NÉ?
QUER SABER O SEGREDO? VEM CÁ QUE EU VOU CONTAR...
A VERDADE É QUE NEM OS DEUSES SABEM!
MILHARES MORREM TODOS OS DIAS! EM TODA PARTE!
SUAS ALMAS PODEM SURGIR EM QUALQUER DOS REINOS...
...MAS A GENTE NÃO TEM NENHUM TIPO DE VIGILÂNCIA SOBRE ISSO, NÃO!
ÀS VEZES ATÉ CHEGAM ALMAS DE OUTROS MUNDOS ALÉM DE ARTON!
É GENTE DEMAIS PARA TOMAR CONTA!
SE EXISTE ALGUM TIPO DE FORÇA CÓSMICA QUE SELECIONA AS ALMAS CERTAS...
...NÃO SOMOS NÓS! PODE CONFIAR!
ACHA QUE EU IA MENTIR PARA VOCÊ, QUERIDA?

MAS ENTÃO OS DEUSES NÃO FAZEM NADA, VOCÊ PERGUNTA?
AH, FAZEMOS SIM! FICAMOS COM A PARTE DIVERTIDA!
A GENTE TOMA CONTA DO PESSOAL QUE CHEGA!
PREMIANDO ALGUNS... PUNINDO OUTROS...
PRÊMIO OU CASTIGO DEPENDEM DE CADA DEUS E CADA ALMA!
DEPENDEM DO QUE A PESSOA ERA OU FAZIA EM VIDA!
ENTÃO, SE VOCÊ ERA UM ORC MATADOR DE ELFOS E VAI PARAR NO REINO DE GLÓRIENN...
...GARANTO QUE ELA NÃO VAI RECEBÊ-LO DE BRAÇOS ABERTOS!
(NÃO PARECE, MAS AQUELA MENINA SABE SER MÁ QUANDO QUER...)
EU FALEI QUE OS DEUSES NÃO ESCOLHEM AS ALMAS QUE VÃO PARA SEUS REINOS, NÉ?
BOM, NÃO É BEM ASSIM!
A GENTE ATÉ PODE ESCOLHER, SE QUISER!
MAS SÓ NOS DAMOS ESSE TRABALHO POR ALMAS ESPECIAIS!
ALMAS DE PESSOAS QUE QUEREMOS CONOSCO!
PESSOAS QUE AMAMOS OU ODIAMOS MUITO!
NÃO É PARA QUALQUER UM, NÃO!
E OLHA, VOCÊ PRECISA SER MUITO ESPECIAL PARA SER AMADO OU ODIADO POR UM DEUS MAIOR!

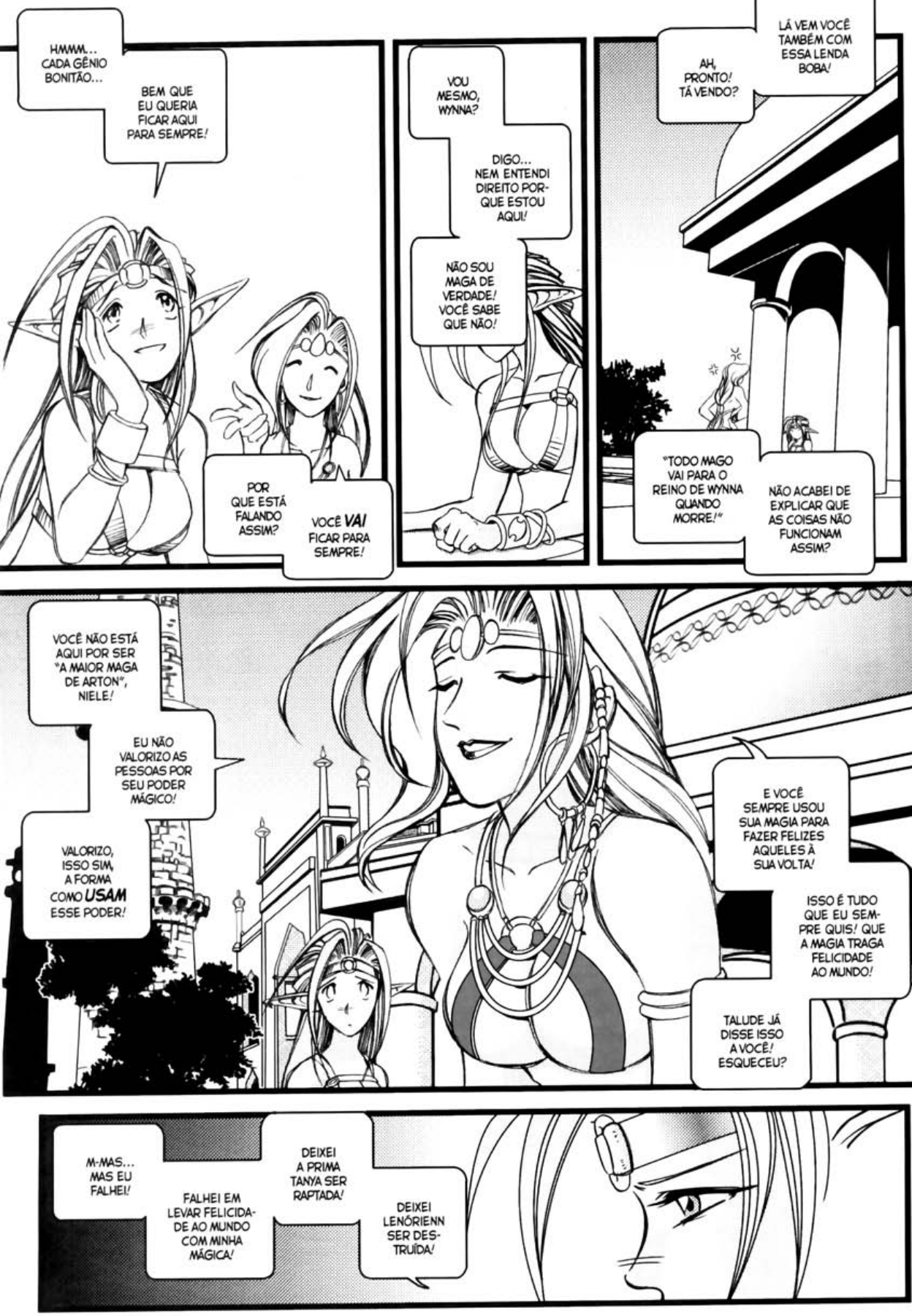

SABE TENEBRA? A DEUSA DAS TREVAS?
ELA TENTA OBTER AS ALMAS DE GRANDES CLÉRIGOS DAS TREVAS, VAMPIROS E NECROMANTES!
ESSES RAROS ESCOLHIDOS VIVEM MUITO FELIZES NA TORRE DELA, TRATADOS COMO REIS!
E ELA TAMBÉM FICA FELIZ COM SUA COMPANHIA! (EU ACHO...)
MAS TENEBRA TAMBÉM TENTA PEGAR ALGUNS ANÕES CLÉRIGOS DE KHALMYR...
...PARA TORTURÁ-LOS POR SUA TRAIÇÃO!
(EU BEM QUE AVISEI, FAZER ESSES TAIS ANÕES NÃO FOI BOA IDÉIA! UMA RAÇA QUE NÃO FAZ MAGIA, VÊ SE PODE...)
AGORA VEM A PARTE REALMENTE IMPORTANTE!
ALGUMAS PESSOAS CONSEGUEM SER TÃO ESPECIAIS...
...QUE SUAS ALMAS SÃO COBIÇADAS POR MAIS DE UM DEUS!
ENTÃO ELES LUTAM, COMPETEM OU NEGOCIAM PELA POSSE DA ALMA!
IH, SAI CADA BRIGA...
VOCÊ É UMA DESSAS PESSOAS ESPECIAIS, NIELE!
POR ISSO VOCÊ ESTÁ AQUI, COMIGO!

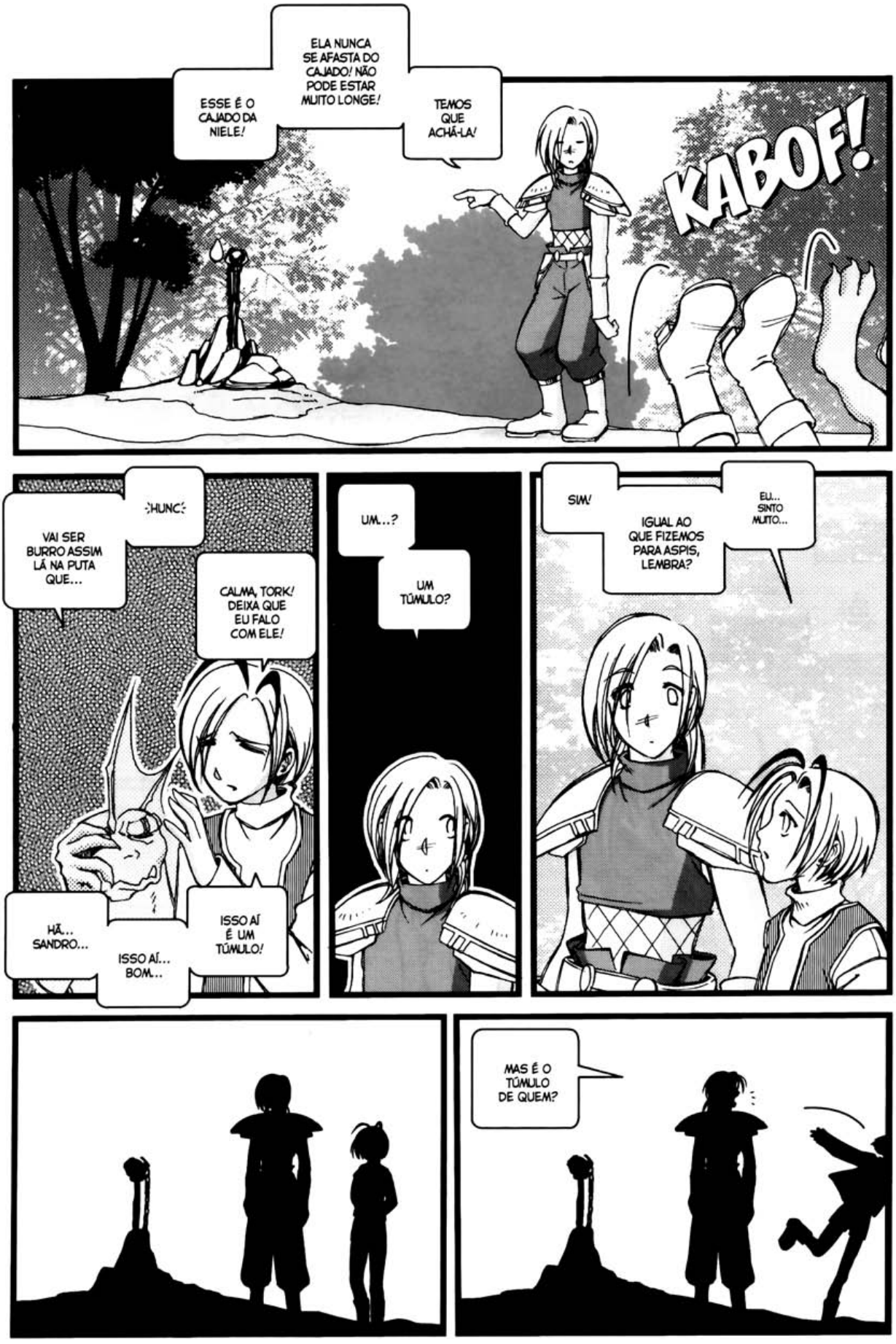
MAIS BOLO?
QUERO, SIM, WYNNA! TÁ UMA DELÍCIA!
TEM CERTEZA QUE NÃO ENGORDA?
NEM UM POUCO! É MINHA RECEITA SECRETA!
SÓ LEVA MAGIA DA LUZ, NECTAR E OVOS DE HIDRA BRANCA!
NENHUMA CALORIA!

NÃO CONSEGUI REUNIR O SANDRINHO E A LILI!
NÃO CONSEGUI AJUDAR E CURAR O AMIGO CEGO DELA!
NÃO CONSEGUI LEVAR A LILI ATÉ TALUDE, COMO O VEC PEDIU!
NEM MESMO PUDE TRAZER A PETRINHA DE VOLTA A MALPETRIM!
AH, NÃO FALE ASSIM! NEM PARECE VOCÊ!
"NIELE E BAIXO ASTRAL SÃO COISAS QUE NÃO COMBINAM", LEMBRA?
VOCÊ SEMPRE FOI PARECIDA COMIGO! NÃO DEIXE ISSO MUDAR AGORA!
D-DESCULPA, WYNNA...
...MAS O SANDRINHO... A LILI...
...EU QUERIA TANTO TER AJUDADO OS DOIS...
TALVEZ ELES ESTEJAM SE SAINDO BEM SEM AJUDA!
VAMOS DAR UMA ESPIADINHA?
plim! plim!
EI, GURI! TÁ ESPERANDO O QUÊ?
SE MEXE! VAMOS PARA A CIDADE ENCONTRAR O...
:HUNC:
HÃ?!
SANDRINHO...?

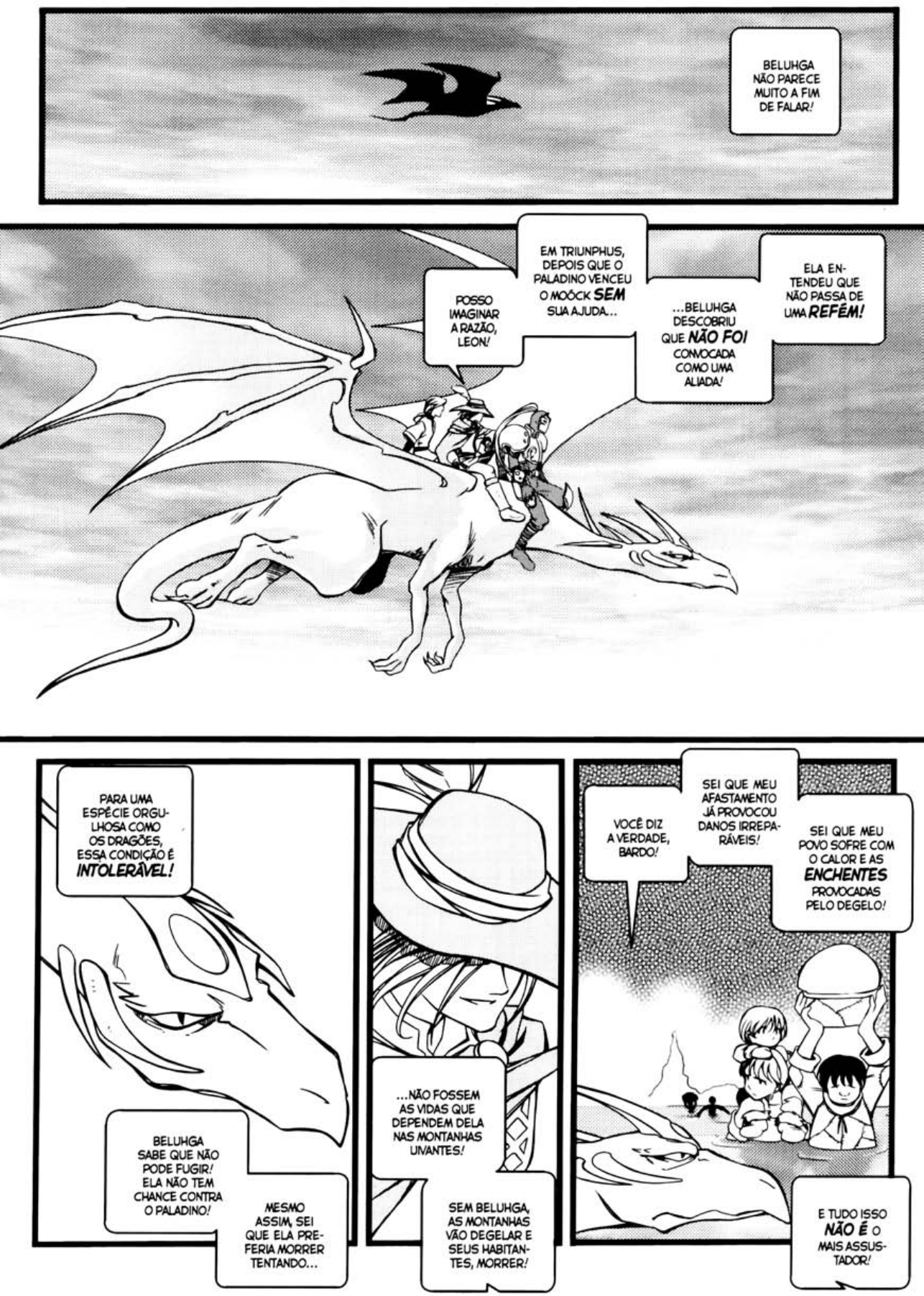

NIELE?
:HUNC:
NIELE? A MAGA ELFA COM (AGH!) PEITÕES?
PROCUREI POR ELA EM MALPETRIM QUANDO ESTAVA CEGO!
ELA ESTAVA COM SANDRO QUANDO OS DOIS ME SALVARAM DE UM MINOTAURO!
VEIO CONOSCO PARA O NAVIO DE MEU IRMÃOZINHO!
DEPOIS FEZ UMA MÁGICA E NOS SEPARAMOS!
ENTÃO ELA... ELA TAMBÉM...?
QUE HORROR! COITADO DO SANDRO!
É! TÚMULOS DEMAIS POR UM DIA!
EU NÃO GOSTAVA DA ELFA, MAS...
:HUNC:
O QUE VOCÊS ESTÃO FOFOCANDO AÍ ATRÁS?
? ? ?

HIH! LÁ NA ACADEMIA ARCANA, TALUDE VIVIA DIZENDO QUE TOMAVA CHÁ COM VOCÊ!
SEMPRE ACHEI QUE ERA PAPO FURADO!
AH, TALUDE! AQUELE VELHO TARADO!
QUANDO ME VISITA, NÃO CONSEGUE TIRAR OS OLHOS DE MEU CORPO!
BEM, NÃO PODEMOS CULPÁ-LO, NÃO É?
POR FALAR NA ACADEMIA...
ESTE SEU REINO É MUITO PARECIDO COM ELA!
OS PRÉDIOS... AS TORRES... ATÉ O CÉU!
NÃO É SEM MOTIVO!
A ACADEMIA ARCANA FOI UM PRESENTE MEU PARA TALUDE!
ELA FOI FEITA COM UMA PEQUENA PARTE DESTE PLANO!
E TEM TAMBÉM TODOS ESSES GÊNIOS!
ELES SE PARECEM COM RASCHID, O ZELADOR DA ACADEMIA!
MAS AQUI TEM TANTOS TIPOS DIFERENTES...
NÃO SÃO LINDOS? TENHO MUITO ORGULHO DELES!
TEM UMA RAÇA PARA CADA UM DOS SEIS ELEMENTOS DA MAGIA!
GÊNIOS DA ÁGUA, FOGO, AR, TERRA, LUZ E TREVAS!
SABE, TEM GENTE QUE NÃO ACREDITA EM UMA "DEUSA DA MAGIA"!
ACHAM QUE OS GÊNIOS INVENTARAM A MÁGICA!
ISSO É BEM ENGRAÇADO, PORQUE EU INVENTEI OS GÊNIOS!


HMMM... CADA GÊNIO BONITÃO...
BEM QUE EU QUERIA FICAR AQUI PARA SEMPRE!
POR QUE ESTÁ FALANDO ASSIM?
VOCÊ VAI FICAR PARA SEMPRE!
VOU MESMO, WYNNA?
DIGO... NEM ENTENDI DIREITO POR-QUE ESTOU AQUI!
NÃO SOU MAGA DE VERDADE! VOCÊ SABE QUE NÃO!
LÁ VEM VOCÊ TAMBÉM COM ESSA LENDA BOBA!
AH, PRONTO! TÁ VENDO?
"TODO MAGO VAI PARA O REINO DE WYNNA QUANDO MORRE!"
NÃO ACABEI DE EXPLICAR QUE AS COISAS NÃO FUNCIONAM ASSIM?
VOCÊ NÃO ESTÁ AQUI POR SER "A MAIOR MAGA DE ARTON", NIELE!
EU NÃO VALORIZO AS PESSOAS POR SEU PODER MÁGICO!
VALORIZO, ISSO SIM, A FORMA COMO USAM ESSE PODER!
E VOCÊ SEMPRE USOU SUA MAGIA PARA FAZER FELIZES AQUELES À SUA VOLTA!
ISSO É TUDO QUE EU SEM-PRE QUIS! QUE A MAGIA TRAGA FELICIDADE AO MUNDO!
TALUDE JÁ DISSE ISSO A VOCÊ! ESQUECEU?
M-MAS... MAS EU FALHEI!
FALHEI EM LEVAR FELICIDA-DE AO MUNDO COM MINHA MÁGICA!
DEIXEI A PRIMA TANYA SER RAPTADA!
DEIXEI LENÓRIENN SER DES-TRUÍDA!


ESSE É O CAJADO DA NIELE!
ELA NUNCA SE AFASTA DO CAJADO! NÃO PODE ESTAR MUITO LONGE!
TEMOS QUE ACHÁ-LA!
KABOF!
:HUNC:
VAI SER BURRO ASSIM LÁ NA PUTA QUE...
CALMA, TORK! DEIXA QUE EU FALO COM ELE!
HÃ... SANDRO...
ISSO AÍ... BOM...
ISSO AÍ É UM TÚMULO!
UM...?
UM TÚMULO?
SIM!
IGUAL AO QUE FIZEMOS PARA ASPIS, LEMBRA?
EU... SINTO MUITO...
MAS É O TÚMULO DE QUEM?

E POR QUE NIELE DEIXARIA O CAJADO DELA EM UM TÚMULO?
QUAL É O PROBLEMA DE VOCÊS? VAMOS PROCURAR NIELE OU NÃO?
ME LARGA, TORK! ME LARGA!
QUERO ENCHER ESSE BURRO DE PORRADA!
BURRO! BURRO! BURRO!
HÃ... QUER DIZER...
SE É QUE ELA AINDA QUER ME VER!
NA ÚLTIMA VEZ, ME DEU UM TAPÃO E DISSE QUE NÃO QUERIA MAIS FICAR COMIGO!
TALVEZ SEJA MELHOR DEIXAR NIELE EM PAZ...
NÃO!
NÃO, SANDRINHO!
NÃO ESTOU ZANGADA COM VOCÊ!
SEI QUE NÃO QUERIA ME MAGOAR!
SEI TAMBÉM QUE NÃO FOI VOCÊ QUEM ME MATOU!
WYNNA! POR FAVOR!
NÃO POSSO DEIXAR AS COISAS ASSIM!
NÃO POSSO DEIXAR SANDRINHO PENSANDO QUE EU O ODEIO!
ELE PRECISA DE MIM! A LILI PRECISA DE MIM!
TENHO QUE VOLTAR!

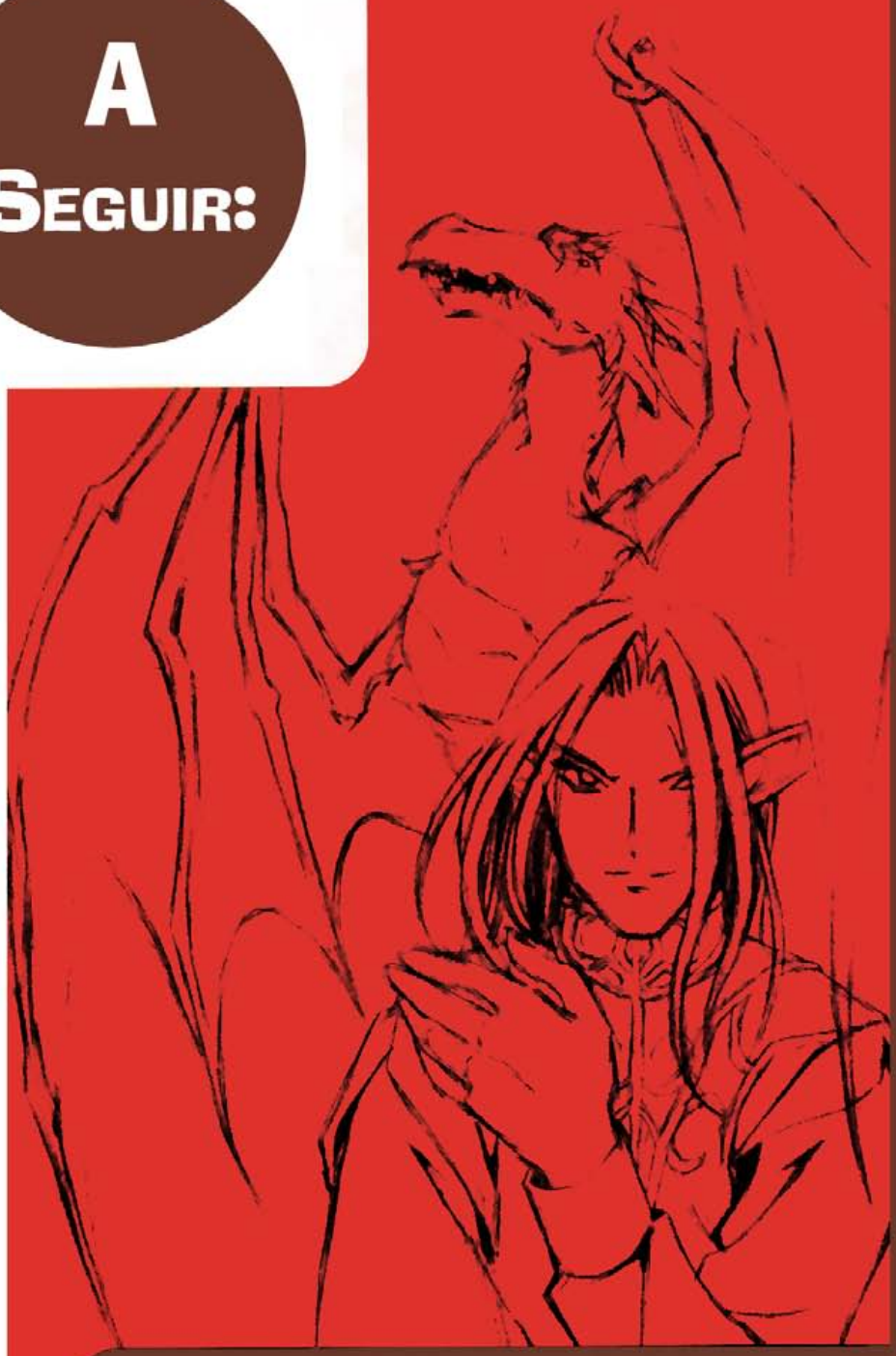

BELUHGA NÃO PARECE MUITO A FIM DE FALAR!
POSSO IMAGINAR A RAZÃO, LEON!
EM TRIUNPHUS, DEPOIS QUE O PALADINO VENCEU O MOÓCK SEM SUA AJUDA...
...BELUHGA DESCOBRIU QUE NÃO FOI CONVOCADA COMO UMA ALIADA!
ELA ENTENDEU QUE NÃO PASSA DE UMA REFÉM!
PARA UMA ESPÉCIE ORGULHOSA COMO OS DRAGÕES, ESSA CONDIÇÃO É INTOLERÁVEL!
BELUHGA SABE QUE NÃO PODE FUGIR! ELA NÃO TEM CHANCE CONTRA O PALADINO!
MESMO ASSIM, SEI QUE ELA PREFERIA MORRER TENTANDO...
...NÃO FOSSEM AS VIDAS QUE DEPENDEM DELA NAS MONTANHAS UIVANTES!
SEM BELUHGA, AS MONTANHAS VÃO DEGELAR E SEUS HABITANTES, MORRER!
VOCÊ DIZ A VERDADE, BARDO!
SEI QUE MEU AFASTAMENTO JÁ PROVOCOU DANOS IRREPARÁVEIS!
SEI QUE MEU POVO SOFRE COM O CALOR E AS ENCHENTES PROVOCADAS PELO DEGELO!
E TUDO ISSO NÃO É O MAIS ASSUSTADOR!

PALADINOS SÃO OS GUERREIROS DOS DEUSES!
MESMO OS MAIS FRACOS ENTRE ELES TÊM GRANDES PODERES!
PODERES RECEBIDOS DE UM DEUS OU OUTRO PATRONO!
PARA RECEBER E MANTER SEUS PODERES, UM PALADINO DEVE CUMPRIR VOTOS SEVEROS!
ELE DEVE SER LEAL AOS DEUSES!
APENAS DEUSES BONS E JUSTOS PODEM TER PALADINOS!
POR ISSO NÃO EXISTEM PALADINOS MAUS!
ASSIM A BALANÇA SE EQUILIBRA! PODER EM TROCA DE OBEDIÊNCIA AO BEM E ORDEM!
NO ENTANTO, AGORA MESMO SOU CATIVA DO MAIS PODEROSO PALADINO DE ARTON...
...E ELE NÃO OBEDECE A NINGUÉM, EXCETO A SI MESMO!
ELE TEM IDÉIAS PRÓPRIAS SOBRE BEM E ORDEM!
E ATÉ ONDE CONSIGO ENTENDER...
...NO MOMENTO, "BEM E ORDEM" SIGNFICA RECUPERAR SEUS RUBIS A QUALQUER PREÇO!
MESMO AO CUSTO DAS VIDAS DE MEU POVO!
MESMO AO CUSTO DE MINHA VIDA!
Sou a maior força a serviço da justiça sobre este mundo, milady.
A restauração de meu poder total vem em primeiro lugar.
Meus companheiros entendem isso. Você também deveria.

NÃO CONTE TANTO COM ISSO, PALADA!
VOCÊ FICOU MUITO DIFERENTE DESDE QUE GANHOU ESSES RUBIS, HÁ DEZ ANOS!
ALÉM DISSO, PARECE MUITO MAIS INTERESSADO EM CAÇAR RUBIS...
...DO QUE EM AJUDAR MEU FILHO!
Não sou capaz de mentir, Leon.
Meu maior interesse em localizar Sandro está nas gemas que ele carrega.
No entanto, também é verdade que ele corre perigo.
E mesmo agora, como máquina sem paixão que sou...
...ainda posso querer bem o filho de um antigo companheiro.
Não tenho mais emoções, Leon...
...mas ainda compreendo as emoções daqueles à minha volta.
Compreendo as necessidades de seus corações.
Eis porque trago vocês comigo em minha busca.
Afinal, assim como não precisei de Beluhga...
...também não preciso de vocês.
NÃO PRECI...?
MAS COMO PRETENDIA ACHAR SANDRO SEM...?
O PALADINO PODE SENTIR ONDE ESTÃO OS RUBIS, LEON!
É QUESTÃO DE TEMPO ATÉ QUE ELE PEGUE TODOS DE VOLTA!
ONDE QUER QUE ESTEJAM!
MAS OS PRÓXIMOS RUBIS ESTÃO COM ALGUÉM QUE INTERESSA A TODOS NÓS!
AQUELE QUE COLOCOU A RECOMPENSA POR SUA CABEÇA!
O RESPONSÁVEL PELA MORTE DE SUA ESPOSA KARIN...
...PELO DESAPARECIMENTO DE LENORA...
...E NÃO VAMOS ESQUECER DA MORTE DO PRÓPRIO PALADINO!

VAMOS VER SCKHAR-SHANTALLAS!
E EU NÃO GOSTARIA DE ESTAR NA SUA PELE!
SKCHAR...

A Seguir:



Rei dos Dragões

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Olá, amados leitores. Se chegaram até este ponto de HOLY AVENGER, é pouco provável que não me conheçam — mas os manuais de redação exigem que eu me apresente assim mesmo. Sou a centaura Odara, serva de Allihanna, a Mãe Natureza de Arton, e estou aqui para responder as cartas e e-mails de vocês.

A aventura passa por momentos decisivos. Graças a HOLY AVENGER ESPECIAL #2, sabemos muito mais sobre Lisandra e o destino terrível que parece reservado para ela. Também sabemos que o Paladino e seus companheiros parecem próximos de um confronto com o Dragão-Rei Sckhar. E Niele... nossa tão querida Niele talvez retorne!

Você vão notar também que nesta edição, excepcionalmente, nossa seção Mensagens Sagradas ocupa mais páginas. Tomamos essa providência devido ao grande volume de cartas, e-mails e desenhos enviados à nossa redação. Ainda é cedo para dizer se o novo tamanho será mantido, mas fico torcendo para que isso aconteça!

Contra-ataque

Ao sr. George B.P. (que história é essa de só usar as iniciais?), vamos por partes. Sobre Erica Awano, na minha opinião (escutou? Na MINHA opinião) ela é uma das mais competentes artistas brasileiras de todos os tempos.

HOLY AVENGER é chamado por muitos de mangá nacional. Discordo dessa denominação. Acho que é uma revista nacional, e que Erica tem tudo para, partindo do estilo japonês, criar seu próprio estilo e dar uma identidade própria ao quadrinho nacional. Não vejo problema algum na utilização de recursos de mangás, uma vez que esse é o estilo mais refinado de quadrinhos e, se é para se basear em algo, que seja em algo bom. E para mim, os japoneses ainda são os melhores na arte e na filosofia do desenho.

Danielle Joanes, SP/SP

Sobre o "humor japonês", sua afirmação é simplesmente ridícula, e não vale a pena ser comentada. Humor é humor. Se faz você rir, já valeu a pena. Também não sou muito fã da seção de cartas da HA, mas como já diziam os iluministas, antes mesmo que qualquer um de nós tivesse sequer nascido: "Não concordo com uma palavra do que dizeis, mas defenderei até a morte o seu direito de dizê-las". Se o sr. George não pode entender isso, só posso lamentar.

Sobre o roteiro? Mostre-me outra revista nacional que tenha durado tanto tempo. Tenho certeza de que Cassaro não concorda com o sr. George, nem o Trevisan e, mais importante, Alan Moore não concordaria com afirmações tão preconceituosas. Não tenho a menor dúvida de que Watchmen, V

de Vingança, A Piada Mortal, A Liga dos Cavalheiros Extraordinários, Miracle Man e demais trabalhos de Alan Moore sejam obras fantásticas, algumas chegando a ser obras de arte. Mas o fato de serem boas não excluem as outras, e se alguém se limita a um autor, considerando todo o resto como "menores", está longe de merecer qualquer respeito.

É isso. Parabéns à equipe de HA pela iniciativa de publicar a carta do sr. George, por fazer uma revista fantástica e por criar uma saga com um fim! Parabéns à Erica Awano, e não faço votos de que continue assim, porque todos sabemos que você ainda vai evoluir muito.

Ao sr. George, recomendo que estude um pouco sobre críticas construtivas, porque se você não tem nada que possa ajudar, não deveria reclamar.

Por último gostaria de pedir a todos que puderem, visitar o site www.grosseria.hpg.com.br (não se espantem com o nome ou o conteúdo; toda informação é válida!) e fizessem o download do zine FACHADA. Adoraria vê-lo comentado pelos leitores de HA e, por que não, pela própria Erica. MUITO OBRIGADO, EDUARDO LIMA DAMASCENO, desenhista muito amador.

Quem quiser... mande mail para:

zyllas@yahoo.com.br

Fico muito agradecida, bom Zyllas (seria isso mesmo?), pelo apoio e consideração. Recebemos numerosas cartas e e-mails como o seu, comentando a carta de George B.P publicada em HA #29, sempre a favor de como HOLY AVENGER prossegue rumo a seu final.

Sei que Erica Awano ficará feliz com sua apreciação por seu trabalho. Todos aqui desejamos a você muito boa sorte e sucesso com seus projetos.

Contra-ataque II

Escrevo este e-mail em resposta à crítica de George B.P. publicada na HA #29. Qual é a sua, meu chapa? COMO OUSA chamar as cartas dos leitores de ridículas? Quantas de suas cartas "superinteligentes" já foram publicadas pelas grandes revistas americanas das quais você é tiete? A única coisa "irritante" na doce e meiga Odara é o fato de ela se dar o trabalho de "desperdiçar espaço precioso da revista" para publicar e responder o lixo que você enviou. Como se atreve a (...)

Sempuhaikosen, e-mail

(Tirando os dedos dos ouvidos) Hmm... eu... agradeço, amigo Sempu, por vir em meu socorro. Mas realmente não existe a necessidade de ser rude com outros leitores, ou censurar alguém por suas preferências pessoais. Faça isso, e estará agindo como aqueles que você reprova. Mesmo assim, mais uma vez obrigada.

Manga-chan, e-mail

Deduções

Saudações, jovem Odara. Seu nome é interessante, tem o significado de belo, maravilhoso, em um dialeto africano. Bem escolhido para você, que assim o é. Entretanto, é um tanto irônico se tratando de Arton, já que a raça nórdica é dominante. Acredito que quem escolheu seu nome não sabia disso.

Eu sou Beyonder, um observador de tudo o que se passa no mundo das HQs nacionais e leitor fiel da revista HOLY AVENGER. Venho respeitosamente avisar-lhe de fatos relativos ao futuro da saga que começam a me inquietar.

Não com relação ao final dela, já que o fato de Lisandra dar um fim ao Paladino usando a espada do herói não me surpreende, assim como a queda de Mestre Arsenal e a frustração do plano de Nekapeth em reunir os Rubis da Virtude e destruir os outros deuses devido à interferência dos amigos da driade. Acho até que será um final brilhante e trágico, culminando com a morte de Lisandra e a ascensão do Paladino ao Panteão juntamente com Sszzaas, o único dos deuses capaz de deter o corrompido herói. Digno da engenhosa mente da entidade cósmica Marcelo Cassaro. (Não foi difícil deduzir um final assim tendo em mãos todas as HA, as duas sagas VICTORY e o guia de TORMENTA.)

O que me preocupa é que as histórias estão perdendo o fôlego justamente na fase mais importante. Tork, Niele e

Raissa Okawa Ufacêdo, Belém/PA

Sandro passaram a ser simples coadjuvantes na "grande trama". Sua interessante e divertida busca pelos Rubis da Virtude foram renegadas ao segundo plano. Tudo bem mostrar a desumanidade do obcecado Overpaladino acompanhado de seus leais e monocromáticos amigos, mas e quanto ao resto? As orelhadas de Sandro, as divertidas batalhas como a fantástica luta entre Sandro e Tork?

Peço a você Odara que avise a essa Entidade Cósmica. Volte a se dedicar à essência original da revista, que é entreter o leitor e dar a ele o gosto de que seu dinheiro está sendo bem gasto. Isso, é claro, respeitando a originalidade e a perícia do artista criador.

Bem, espero que não leve a mal as observações deste indigno servo, que deseja sinceramente que Arton se torne um lugar ainda melhor para os bardos cantarem belas histórias. Abraços.

Beyonder, observador linguarudo que está de olho em tudo, Timóteo/MG

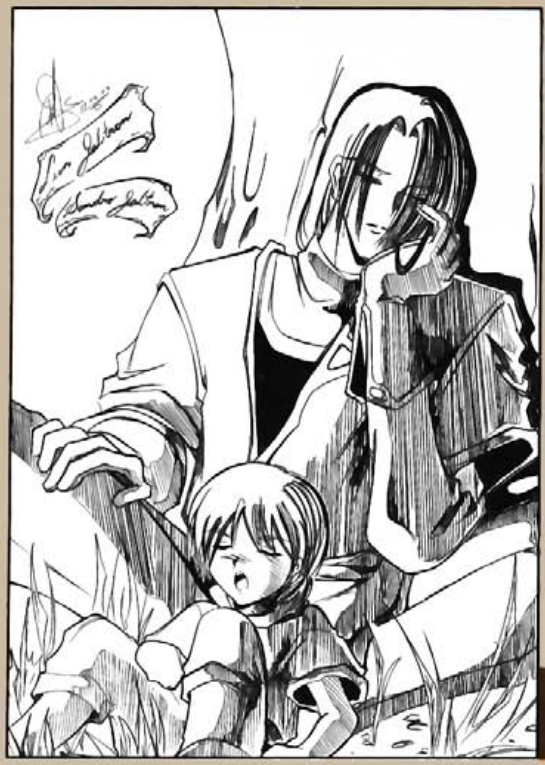
P.S: Só um enigma continua sem solução para mim. Se Lisandra vivia sozinha em Galrasia, como seu cabelo estava curto quando Tork chegou? Quem cortou o cabelo dela?

Em primeiro lugar, bom Beyonder, minhas desculpas por não publicar na íntegra sua longa carta. Espero que possamos falar sobre os demais assuntos em outra ocasião. Também agradeço pelo gentil elogio e pela explicação sobre a origem de meu nome. Eu sabia apenas tratar-se de uma versão feminina de Odar, como se chamava meu falecido pai. E também rima com "centaura", é claro.

Tassiana Magalhães, Ribeirão Preto/SP

Você faz deduções muitíssimo inteligentes sobre uma possível conclusão para HOLY AVENGER. Estou realmente impressionada, sei que devo estar falando com alguém muito sábio! No entanto — ainda que eu mesma não tenha conhecimento sobre o futuro da saga —, não fique surpreso ou frustrado caso as coisas terminem de forma totalmente diferente do que você prevê.

É verdade que Sandro, Tork e Anne estiveram afastados da ação ultimamente. O mesmo aconteceu neste número. Mas espero, bom e sábio Beyonder, que você tenha ficado tão feliz quanto eu com a volta de Niele às nossas páginas. Vamos esperar que ela também volte a este mundo.



Raquel Molinas Ferreira, SP/SP

Cortes de cabelo?! Hmm... sendo meio-dríade, não tenho certeza se Lisandra necessita disso. Em caso afirmativo, talvez ela apenas pedisse ajuda a alguns pássaros de bicos cortantes, como também faço à vezes. Ser uma serva de Allihanna traz vantagens que nem todos conhecem...

Megumi & Akemi

Saudações, Odara. Em primeiro lugar quero parabenizá-los pela excelente revista. Meus cumprimentos a Cassaro, que na HA Especial #2 simplesmente arrasou! Deu ainda mais ênfase à história. E também um viva à desenhista Lydia Megumi que, além de ter um nome lindo (igual ao da minha mãe), aumenta ainda mais a qualidade dessa revista e também está presente no Dado Selvagem, aquela HQ on-line que é demais!

No entanto, onde estão os traços de Denise Akemi? Só na revista TORMENTA, que infelizmente não é mensal nem bimestral, e só tem uma tirinha. Não que eu rejeite os traços da Erica Awano, muito pelo contrário. Ela arrasa também. Espero que todas estejam no Animecon 2002, pois gostaria muito de ter minhas revistas autografadas. Falou!

Glauber Akira Hideshima, e-mail

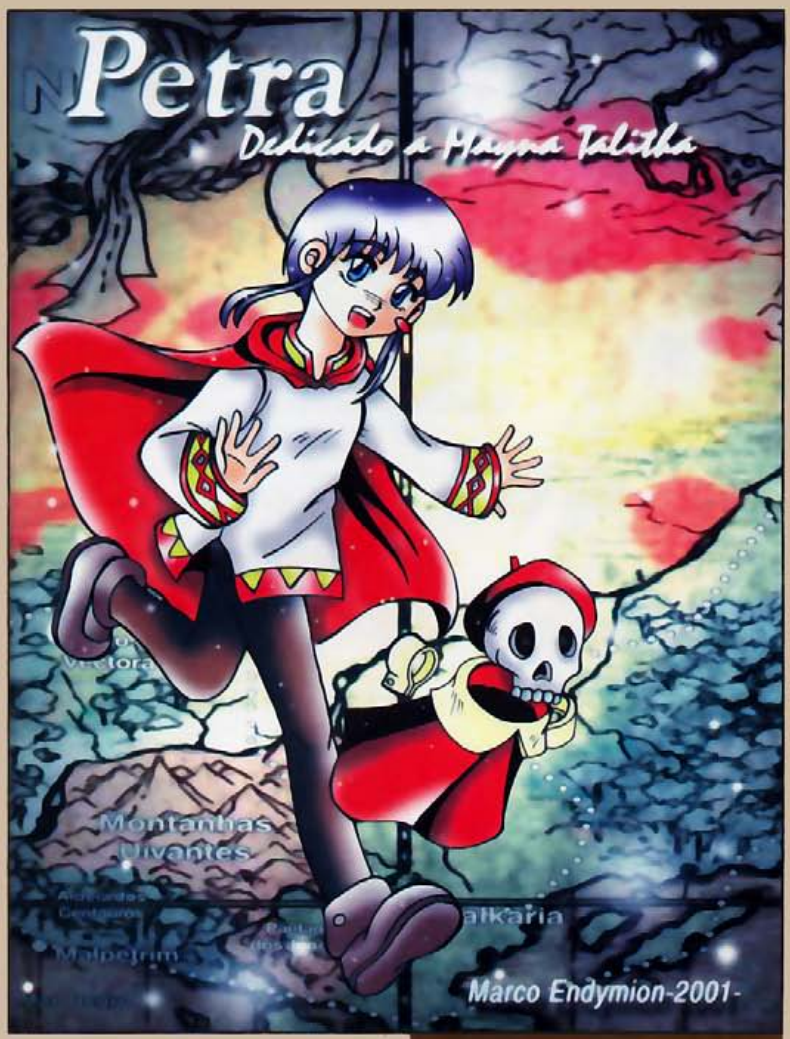
Sei que nossas desenhistas ficarão felizes em saber o quando seu trabalho é apreciado, Glauber. E sei que você também ficará feliz em saber que a próxima HOLY AVENGER ESPECIAL — a ser lançada durante o Animecon 2002 — será justamente desenhada por Denise Akemi, e estrelada por ninguém menos que Niele!

Como um anjo cruel?

Oeoe Odara-chan, esta é uma carta de agradecimento. Agradeço a vocês por darem o empurrão necessário aos RPGistas, para desbravarem o fantástico mundo que esse jogo pode criar.

Entrei em contato com o jogo há três anos, e hoje — admirando o trabalho feito com Arton — tento criar um mundo de RPG totalmente meu, com cidades, NPCs e tudo o mais para tornar um jogo interessante. E, pela glória de Titânia, como é difícil encaixar as peças para formar um mundo coerente e atraente!

O modo como HOLY AVENGER está sendo conduzida surpreende a cada



Marco Endymion, e-mail

edição, graças ao trabalho maravilhoso dos envolvidos. A história de Lisandra me deixou embasbacado.

Bom, obrigado novamente. E espero que antes de Arton ser destruída, você possa chegar até meu mundo e firmar seus votos com Titânia, minha deusa verdejante. Não se preocupe, o nome muda, mas continuará sendo a Deusa da Natureza.

Apenas uma coisa: se o Paladino não manifesta mais emoções, por que ele mantém a Rainha dos Dragões Brancos prisioneira? Isso demonstra crueldade...

Rofellos Ignatus, Arquidruida de Titânia, e-mail

Folgo em saber que esteja apreciando a saga de HOLY AVENGER, irmão druida, e que esta venha sendo bem-sucedida em um de seus objetivos — apresentar e explicar aos fãs de quadrinhos os fascinantes jogos de RPG. Jogos que permitem a um Mestre construir seu próprio mundo ficcional fantástico, como você está descobrindo. Uma tarefa árdua, complexa, mas imensamente gratificante.

É claro que aceito seu convite para conhecer sua divindade da natureza. Espero apenas que não seja necessária a destruição de Arton para isso. Deusa, onde você foi buscar a idéia de que isso vai acontecer? Que horror!

Quanto ao Paladino de Arton, ele de fato não possui emoção (ou, pelo menos, afirma não possuir). Se ele raptou Beluhga, não deve ter sido por simples crueldade, mas com algum outro objetivo secreto.

Kishin?

Olá, Odara. Tudo bem? Tenho dúvidas sobre o sumo-sacerdote do Deus da Guerra, Mestre Arsenal:

1) O que é um kishin?

2) Arsenal está juntando itens mágicos para restaurar seu kishin, pois o mundo de Arton não oferece recursos para reparos técnicos. Isso significa que o mundo natal de Arsenal era tecnologicamente mais avançado que Arton? Isso explicaria o visual "hi-tech" da armadura.

3) Já que HOLY AVENGER vai acabar, gostaria de sugerir, para substituí-la, uma série mensal contando as aventuras dos maiores heróis do Reinado (e talvez de toda Arton), o Protetorado do Reino. Seria muito bom!

Cássio F. Puerari, e-mail

Estou muito bem, obrigada. Quanto a Arsenal, apesar de breve sua aparição em HA ESPECIAL #2, muitos mistérios ainda restam a ser desvendados sobre o Senhor da Guerra:

1) "Kishin" é uma designação japonesa para "robô gigante". Ela está presente em histórias como **Kishin Corps**, **Mazou Kishin Cybaster**, **Mahou Kishin Rayearth** (o nome original da série Guerreiras Mágicas de Rayearth) e outras.

2) Sim, isso é bem provável. No entanto, uma vez que magia e tecnologia não se misturam muito bem, suspeito que as máquinas de guerra no mundo nativo de Arsenal (assim como sua poderosa armadura) não sejam realmente "hi-tech", mas sim imensos e sofisticados construtos mágicos.

3) Os autores de HOLY AVENGER ainda não têm planos para seu próximo trabalho. No entanto, sua idéia sobre uma HQ a respeito do Protetorado é ótima. Pensaremos nisso.

Kamila Souto Dalmédico, SP/SP

DRAGÃO

Wynna, a Deusa da Magia; Aleph Olhos Vermelhos; a centaura Odara; e o kobold Auk. Personagens de "O (Quase) Imortal"

O retorno das aventuras mais clássicas da DB, agora em versão 3D&T e D20!

SÓ AVENTURAS

Os visitantes do estande da Trama Editorial no Encontro Internacional de RPG tiveram uma surpresa. Nem bem chega às bancas o primeiro volume de O REINADO, uma nova edição especial foi lançada no evento. E trouxe um título muito familiar aos RPGistas veteranos: SÓ AVENTURAS.

Explicação para os novatos: SÓ AVENTURAS foi uma antiga revista-irmã da DB, que não tinha periodicidade regular e trazia apenas material de campanha — aventuras, NPCs, criaturas, contos, quadrinhos e aventuras-solo. Sem resenhas de lançamentos ou tabelas de cards. Exatamente como funciona hoje a revista TORMENTA, com a diferença de que não era voltada para nenhum cenário específico.

SÓ AVENTURAS teve nove edições. Quase todas ainda podem ser adquiridas junto ao departamento de números atrasados da Trama Editorial.

*Esta nova edição especial, no entanto, não é uma tentativa de retomar o projeto. Desta vez o nome é literal: SÓ AVENTURAS reapresenta seis aventuras clássicas ligadas ao mundo de **Tormenta**, agora atualizadas e com regras para **3D&T** e **D20 System**.*

O que é Tormenta?

(Ok, se você é um leitor regular da DB e já está cansado de saber sobre Tormenta, pode pular este trecho. E nos desculpe por repetir tudo de novo, mas o bom senso e as normas do bom jornalismo exigem que façamos assim.)

*Nesta quase uma década, a revista DRAGÃO BRASIL realizou muitas conquistas no campo dos jogos de RPG. Sem dúvida, a maior delas foi **Tormenta**.*

***Tormenta** fala sobre Arton, um mundo mágico habitado por seres humanos, elfos, anões, halflings, minotauros e outras raças fantásticas. É um mundo de espada e magia, com guerreiros em armaduras reluzentes brandindo espadas, magos capazes de feitos assombrosos, arqueiros mortíferos, ladrões furtivos, bárbaros furiosos e outros tipos de heróis. Estes aventureiros se unem em grupos para desafiar vilões, salvar donzelas, explorar masmorras, caçar tesouros e destruir monstros.*

*Para aqueles não familiarizados com jogos de RPG, **Tormenta** é o que chamamos "cenário de campanha". Um mundo ficcional que os jogadores podem usar para ambientar suas aventuras. Embora a maior parte desse cenário seja definida por seus autores, qualquer jogador ou Mestre pode inventar novos personagens, lugares, criaturas e objetos mágicos para povoar esse mundo. Assim funciona o RPG.*

*De onde veio **Tormenta**? De onde vieram a cidade de Malpetrim, a maldição de Triunphus, o vilão Lorde Enxame, a espada mágica Slash Calliber? Vários elementos de Arton foram inventados especialmente para o novo mundo, mas muitos já existiam. Eles apareceram na forma de aventuras, matérias e contos ao longo das páginas da DB. A diferença é que, antes, eles existiam independentes entre si; agora fazem parte de um cenário coeso — o mundo de Arton. Esse mundo é explicado nas várias edições do livro **Tormenta** e **O Reinado**. Arton é também onde acontecem as aventuras da revista em quadrinhos HOLY AVENGER.*

"O Disco dos Três": clássico dos clássicos

*Essas aventuras originais, na forma como foram concebidas, não faziam parte de Arton. Muitos elementos importantes de **Tormenta** — personagens, lugares, criaturas, deuses — não eram mencionados. Com raras exceções, não sabíamos exatamente em que cidade ou reino acontecia cada história.*

Portanto, as aventuras clássicas foram atualizadas de acordo com a realidade do novo cenário. Coisas que antes pareciam fora de contexto (mesmo porque ainda não havia contexto algum!) agora estão em seu devido lugar. Templos são dedicados aos deuses corretos. Masmorras aparecem próximas a cidades ou reinos específicos. Tudo está como deve ser.

Um mundo, dois jogos

Outra razão que nos levou a elaborar esta coletânea foram as mudanças no cenário do RPG nacional nestes últimos anos, desde a publicação original das aventuras.

*Os jogos mais populares do Brasil na época eram **Dungeons & Dragons** (sua primeira versão, da Grow), **Advanced Dungeons & Dragons** (ainda em versão original importada, em inglês), **GURPS** e outros. Portanto, as histórias eram voltadas para esses sistemas de regras.*

*As coisas são bem diferentes hoje. No campo da fantasia medieval, dois novos títulos (na verdade, títulos revisados) estabeleceram sua soberania. Um deles é **Defensores de Tóquio 3ª Edição**, ou **3D&T**. Originalmente um jogo satírico baseado em super-heróis de mangá, anime e videogames, este RPG evoluiu para abraçar outros gêneros — mas ainda mantendo os heróis poderosos, ação desenfreada e falta de lógica presentes na animação japonesa. Sua grande simplicidade e baixo preço tornaram **3D&T** um dos RPGs mais difundidos do país, e também o sistema oficial da DB.*

*O outro RPG sobre fantasia medieval mais popular é simplesmente o pai do gênero: **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, ou apenas **D&D** — o RPG mais jogado do mundo. Inspirado nos trabalhos de Tolkien e outros, **D&D** oferece campanhas épicas com guerreiros, magos, elfos, dragões, espada e magia. Este jogo é mais conhecido no Brasil graças ao desenho animado "Caverna do Dragão", que se chama originalmente "Dungeons & Dragons".*

*A mais nova edição de **D&D** inaugurou também uma nova era para o RPG mundial. Suas regras usam o **D20 System**, um jogo de licenciamento aberto, que permite a qualquer autor ou editora publicar títulos compatíveis com seus produtos. Graças à Licença Aberta, foi possível tornar SÓ AVENTURAS útil não apenas para jogadores de **3D&T**, mas também de **D&D**.*

Mas então cadê o selo?

O selo D20 diz quando um livro ou suplemento utiliza regras do D20 System. Ou seja, quando ele é compatível com D&D, Star Wars, Call of Cthulhu e outros

títulos oficiais da Wizards of the Coast. A Licença Aberta permite que o selo D20 seja utilizado nas capas de suplementos publicados por outras editoras.

No entanto, o livro SÓ AVENTURAS não apresenta o selo.

*Essa decisão foi tomada porque o suplemento não é exclusivamente um título **D20** — ele também tem regras de **3D&T**. A Licença Aberta não proíbe o selo em suplementos multi-sistema, mas também não é clara sobre essa possibilidade. Além disso, a Trama Editorial acredita que o uso do selo é uma grande responsabilidade, e este não deve ser adotado levianamente. (Note que, mesmo quando aparece nas revistas DRAGÃO BRASIL ou TORMENTA, o selo **D20** só consta em matérias que contenham APENAS material para ou sobre **D20**.)*

*A possibilidade de publicar títulos totalmente **D20** (e que, portanto, levariam o selo) ainda está sendo estudada pelos autores de **Tormenta**.*

Disco! Disco!

As seis aventuras escolhidas para figurar em SÓ AVENTURAS são todas, independente de sua ligação com Tormenta, clássicos inesqueciveis.

• ***O Disco dos Três:*** *considerada até hoje uma das melhores aventuras na história da DB, "O Disco dos Três" — escrita por Roberto "D'Folkyer" Moraes — teve originalmente duas partes, para os sistemas **D&D** e **AD&D**, nas edições #5 e #6 da DB. Aqui encontramos pela primeira vez algumas localidades que mais tarde seriam parte integrante da geografia de Arton, como a cidade de Malpetrim, o Mar Negro, as Cavernas Escuras e as Montanhas Uivantes.*

• ***O (Quase) Imortal:*** *publicada na DB #14, esta aventura de Grahal Benatti se passava originalmente no mundo de **Forgotten Realms**.*

• ***Os Reinos Esquecidos****, o mais conhecido cenário de campanha de **AD&D**. Mystra, a Deusa da Magia de Toril, aparece agora substituída por Wynna, a Deusa da Magia de Arton. Esta aventura marcou a estréia de NPCs como a centaura Odara, o mago Aleph Olhos Vermelhos e o xamã kobold Auk.*

• ***O Monstro Atrapalhado:*** *esta história foi concebida em três partes (todas publicadas na DB #23 e escritas por Rogério "Katabrok" Saladino) que podiam ser jogadas como aventuras separadas para **D&D** e **AD&D**. Localidades como O Pântano dos Juncos e a Mata dos Galhos Partidos — ambas agora situadas no reino de Deheon — apareceram aqui pela primeira vez. O mesmo vale para o Povo-Sapo, o Catoblepas de Inghlblhpholstgt, e o druida Neldor e seus parceiros.*

• ***A Vingança de Slash Calliber:*** *outro clássico, esta aventura para **D&D** e **AD&D** teve como autor Roberto Moraes e foi publicada na arqueológica DB #3. Ela marcou a estréia de Slash Calliber, uma espada inteligente (e encrenqueira) que mais tarde se tornaria um conhecido item mágico de Arton.*

• ***A Espada de Morkh Amhor:*** *antes do **3D&T**, durante um curto período de tempo, a Trama Editorial adotou um outro sistema de regras — hoje conhecido como Sistema Daemon, e usado em jogos como **Arkanun**, **Trevas** e outros. A derradeira SÓ AVENTURAS #9 trouxe um mini-suplemento baseado nessas regras, com um grupo de personagens jogadores prontos que mais tarde seriam astros de Arton: o bárbaro Katabrok, seu ajudante Tasloi, o mago Vladislav, a clériga elfa Tallehphia e o guerreiro do deserto Abdulah. Tínhamos também a primeira versão de "A Espada de Morkh Amhor", citando o Deus-Sol Azgher e o reino de Samburdia.*

• ***A Rebelião dos Insetos:*** *reunindo boa parte dos mais importantes NPCs de Arton, que já haviam sido apresentados separadamente em matérias próprias, "A Rebelião dos Insetos" (SÓ AVENTURAS #3, de Marcelo Cassaro "Paladino") deve ter sido a maior "salada" possível de famosos NPCs artonianos em uma mesma história. Participam Raven Blackmoon, Mestre Arsenal, Andrus o Aranha, o Dragão-de-Aço e Lorde Enxame, em uma longa aventura totalmente estilo "dungeon crawler" para **D&D**.*

Raven Blackmoon e Lorde Enxame: eles atacam de novo em "A Rebelião dos Insetos"

A Adaptação

Esta nova versão das aventuras clássicas oferece não apenas a chance de jogar com RPGs mais atuais, mas também muita informação de campanha e regras para estes mesmos jogos.

*Por exemplo, as aventuras trazem literalmente DEZENAS de criaturas e monstros, com estatísticas de jogo para **3D&T** e **D&D**. Muitos já constam no **Guia de Monstros de Arton**, mas apenas com regras para **3D&T** e **Daemon**.*

*Também vamos encontrar aqui muitos NPCs importantes de Arton que ainda não tinham versão **D&D**. A propósito: Mestre Arsenal, o mais conhecido e um dos mais poderosos vilões de Arton, tem aqui Nível de Desafio 18. Isso é quase METADE do mago Elminster e do lich Laroch (ambos ND 34), de **Forgotten Realms**. (E ainda há quem diga que Arton é um mundo de NPCs apelões...)*

*A conversão dos personagens e criaturas para **D20** foi realizada por Rogério "Katabrok" Saladino, antigo editor da Dragon Magazine brasileira e atual editor-assistente da DB. Uma das maiores autoridades em **D&D** no Brasil, Saladino foi um dos poucos brasileiros escolhidos para testar a 3ª Edição quando ela ainda estava sendo elaborada. (Sim, gente, é isso mesmo: o canalha já jogava **D&D 3E** ANTES de seu lançamento nos EUA!)*

Quanto ao visual, SÓ AVENTURAS utiliza todos os mapas originais e também algumas ilustrações antigas — exceto aquelas que abrem os capítulos, sendo estas trabalhos inéditos de Eduardo Francisco. A capa, também de Edu Francisco, tem cores de André Vazzios.

SÓ AVENTURAS já está nas bancas de todo o Brasil. São 96 páginas em preto e branco, a R$ 9,90.

Complete sua coleção de TORMENTA

Faça o pedido dos números anteriores, preenchendo o cupom abaixo ou tirando xerox e enviando com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849 2266 • 3849 1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio e enviar para a editora junto com o cupom. **Tormenta #1 a #6, R$ 2,00 cada, #7 R$ 3,00 e #8 R$ 3,50.** *Não esqueça de acrescentar o valor das despesas de correio no total do pedido.*

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:		Outros Estados	R$
SP/Interior	R$	1 a 3 revistas	2,50
1 a 3 revistas	2,25	4 a 10 revistas	5,10
4 a 10 revistas	4,40	*Acima de 11 revistas, consulte pelo telefone: (11) 3849 2266*	

Quero receber as edições: _____, _____, _____, _____, _____, _____

_____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

TORMENTA 9

TOR 01 R$ 2,00 | TOR 02 R$ 2,00 | TOR 03 R$ 2,00 | TOR 04 R$ 2,00 | TOR 05 R$ 2,00 | TOR 06 R$ 2,00 | TOR 07 R$ 3,00 | TOR 08 R$ 3,50

Ela tem carisma!
Ela tem poder mágico!
E tem um baita par de... orelhas!

A elfa número um do Brasil aprontando todas na Grande Academia Arcana! Não perca em HOLY AVENGER ESPECIAL #3

HOLY avenger

Lançamento em julho, durante o ANIMECON 2002!

TRAMA